

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL LUAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO/PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Studi Pustaka.....	8
2.2	Studi Literatur	14
2.3	Model Air Terjun	16
2.4	Bagan Alir	17

BAB III ISI

3.1	Analisis Sistem.....	18
3.1.1	Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan.....	18
3.2	Analisis Permasalahan	18
3.2.1	PIECES	19
3.2.2	Analisis Sebab – Akibat	21
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.3.1	Kebutuhan fungsional	24
3.3.2	Kebutuhan nonfungsional	24
3.4	Prosedur dan Kelebihan Sistem yang Diusulkan	25
3.4.1	Prosedur yang Diusulkan	25
3.4.2	Kelebihan Sistem yang Diusulkan	26
3.5	Penerapan Algoritma.....	26
3.6	Rancangan Sistem	27
3.6.1	Aturan Permainan Ular Tangga	27
3.6.2	Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	28
3.6.3	<i>Story Board</i>	34
3.7	Rancangan Tampilan.....	36
3.7.1	Tampilan Awal Permainan.....	36

3.7.2 Tampilan Utama Permainan.....	37
-------------------------------------	----

3.7.3 Tampilan Hasil Permainan.....	42
-------------------------------------	----

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi Sistem	43
-------------------------------	----

4.1.1 Lingkungan Implementasi.....	43
------------------------------------	----

4.1.2 Implementasi Program	44
----------------------------------	----

4.2 Pengujian Sistem	48
----------------------------	----

4.3 Pembahasan Analisis <i>Backtracking</i>	53
---	----

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	55
----------------------	----

5.2 Saran.....	55
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	56
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	<i>Flowchart</i> metodologi penelitian	5
Gambar 2.1	Siklus hidup perangkat lunak	16
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> permainan ular tangga	29
Gambar 3.2	<i>Flowchar Hint</i> permainan ular tangga	30
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> algoritma <i>backtrack</i> pada <i>hint</i>	31
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> naik tangga dan turun ular	32
Gambar 3.5	<i>Flowchart</i> pemain mundur dari kotak 100	33
Gambar 3.6	Tampilan halaman utama permainan	36
Gambar 3.7	Tampilan permainan.....	37
Gambar 3.8	Tampilan kocok dadu	37
Gambar 3.9	Tampilan <i>hint</i>	38
Gambar 3.10	Tampilan <i>hint</i> pertanyaan.....	38
Gambar 3.11	Tampilan <i>hint</i> jawab pertanyaan benar	39
Gambar 3.12	Tampilan <i>hint</i> jawab pertanyaan salah	39
Gambar 3.13	Tampilan pemain untuk naik tangga	40
Gambar 3.14	Tampilan pemain untuk turun ular	40
Gambar 3.15	Tampilan pertanyaan	41
Gambar 3.16	Tampilan jawab pertanyaan benar	41
Gambar 3.17	Tampilan jawab pertanyaan salah	42
Gambar 3.18	Tampilan hasil permainan	42
Gambar 4.1	Halaman utama permainan.....	44
Gambar 4.2	Halaman permainan	45
Gambar 4.3	Tampilan pemain naik tangga	45

Gambar 4.4	Tampilan pemain turun ular	46
Gambar 4.5	Tampilan pertanyaan benar	46
Gambar 4.6	Tampilan pertanyaan salah.....	47
Gambar 4.7	Tampilan <i>hint</i>	47
Gambar 4.8	Tampilan hasil permainan	48
Gambar 4.9	Hasil uji terhadap halaman awal permaiknan	51
Gambar 4.10	Hasil uji terhadap halaman permainan	52
Gambar 4.11	Hasil uji terhadap halaman hasil permainan	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan penelitian.....	13
Tabel 2.2	Simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 3.1	Hasil analisis permasalahan PIECES	19
Tabel 3.2	Analisis sebab akibat.....	20
Tabel 3.3	<i>Story board</i> permainan ular tangga	34
Tabel 4.1	Perangkat keras	43
Tabel 4.2	Perangkat lunak	43
Tabel 4.3	Hasil uji terhadap halaman utama permainan	49
Tabel 4.4	Hasil uji terhadap halaman permainan ular tangga	49
Tabel 4.5	Hasil uji terhadap halaman hasil permainan.....	50